АНАЛИТИЧЕСКАЯ ЗАПИСКА

Реальность как воплощение фантастики прошлого

Как уже неоднократно говорилось, глобализация — процесс объективный в силу биологического единства человечества, расселившегося почти что по всей Земле. Сутью её является построение некой культуры, в которой в будущем объединится всё человечество. И вопрос в том, какой будет эта культура. Ныне глобализация вступила в новый этап. Он принципиально отличается от предшествующего в том числе и в аспекте технологий управления толпо-«элитарным» обществом и поддержания устойчивости толпо-«элитаризма».

В 1960-е — 1970-е гг. одним из наиболее востребованных жанров литературы для молодёжи была научная фантастика. От современной литературы в жанре «фэнтази» она отличалась тем, что в её сюжетах был запрет на магию, а «чудеса» должны были твориться на основе достижений науки. Запомнился сюжет одного рассказа кого-то из зарубежных фантастов, опубликованного в СССР в каком-то сборнике фантастики в те годы.

Рассказ назывался «Голос бога». Суть его сюжета в том, что некий изобретатель научился структурировать атмосферу так, что в ней возникали аналоги устройств радиотехники, главным качеством которых была невидимость. Немедленно нашёлся инвестор, который решил войти в дело и привнести в него глобально-политическую составляющую: изобретатель обеспечивает техподдержку глобально-политического проекта, а группа инвестора, эксплуатируя качество невидимости аппаратной среды и возможность генерации радиоприёмников на атмосферно-элементной основе в любой точке планеты, решает управлять толпами от имени Бога, транслируя свои распоряжения по этой сети радиовещания. Чем рассказ завершился, — забылось, но концептуальная идея его сюжета запомнилась: *повелевающий голос «с небес», источник которого выявить на основе общеизвестных достижений науки не удаётся, способен погнать бездумно-безвольную толпу куда угодно*.

С того времени прошло уже около полувека. Таких высот, как в рассказе, техника пока не достигла, но интернет и прочие сетевые технологии, в том числе и мобильные, входят в жизнь всё более широких слоёв населения во всех странах, и под их власть попадают даже дети дошкольного возраста, а не только взрослые. Многие дети фактически растут в информационной среде, порождаемой этим сегментом техносферы.

«Команда исследователей из университета Айовы пришла к выводам, что в настоящее время до 90 % 2-летних детей в Америке уже пользуются планшетами!

Конечно, с одной стороны, это неплохо: разные развивающие игры и головоломки для малышей могут положительно влиять на детей[1], но учёные всё-таки настоятельно рекомендуют ограничивать время пользования гаджетами для малышей. И на это у них есть серьёзные причины.

1. Это негативно влияет на способность ребёнка к социализации

В возрасте от 0 до 2 лет мозг ребенка увеличивается в три раза. Голос родителей, их прикосновения, совместные игры могут помочь ребенку сформироваться именно таким образом, чтобы затем устанавливать нормальные эмоциональные связи с другими людьми. Но у малышей, которые уже в таком малом возрасте имеют доступ к гаджетам, постоянно смотрят мультфильмы, все немного иначе. Их нервная система начинает хуже развиваться, это плохо влияет на концентрацию внимания и восприятие окружающих людей.

Когда они взрослеют, им становится труднее построить нормальные гармоничные отношения с окружающими людьми.

2. Дети больше подвержены зависимости от гаджетов, чем взрослые

«Технологии привлекают людей тем, что в виртуальном мире можно бесконечно пробовать что-то новое. Очень сложно отказаться от их использования именно потому, что нет никаких ограничений в удовлетворении своих желаний», — говорит доктор Гэри Смолл,

---

[1] Компьютерных игр, которые бы развивали интеллект, чувства, психику в целом и организм как её носитель, не выявлено: наше примечание при цитировании.

профессор психиатрии и директор Центра долголетия при Калифорнийском институте неврологии.

Одним нажатием на кнопку ребенок может получить желаемое. Но технологии не могут научить ребёнка умеренности. Именно поэтому он привыкает к смартфону моментально, но, в отличие от взрослого человека, не всегда может контролировать и ограничивать себя.

3. Пристрастие к планшетам и гаджетам провоцирует истерики

«Если эти устройства становятся главным инструментом, чтобы успокоить и отвлечь маленьких детей, то каким образом будут развиваться их собственные внутренние механизмы саморегуляции?» — задается вопросом доктор Дженни Рэдески.

Если у ребенка появляется привязанность к чему-либо, он начинает плакать и злиться, когда у него это пытаются отнять. Но если ваш малыш закатывает истерику по поводу гаджета, не спешите снова давать ему планшет только ради того, чтобы успокоить. Это не решит проблему, а лишь усугубит её.

Лучше постарайтесь успокоить ребенка добрым словом и отвлечь его обещанием сходить погулять или какой-нибудь интересной историей.

4. Постоянные игры способствуют нарушениям сна

Доказано, что использование электронных устройств в вечернее время неблагоприятно влияет на качество сна и плохо сказывается на эмоциональном и физическом состоянии на следующий день.

Нервная система человека отдыхает в период 21:00 — 1:00. Однако многие подростки пренебрегают этим отдыхом, заменяя его на более увлекательное времяпровождение. И, к сожалению, менее полезное.

5. Чрезмерное увлечение гаджетами сказывается на учёбе и успеваемости

По мнению многих исследователей, смартфоны, планшеты и прочие гаджеты отрицательно сказываются на способности детей к обучению, потому что постоянно отвлекают их внимание и делают их рассеянными.

«Эти устройства порой заменяют практическую деятельность, необходимую для развития сенсомоторных и визуально-двигательных навыков, которые важны для обучения», — говорит доктор медицинских наук Бостонского университета Дженни Рэдески.

Помимо прочего, видео- и онлайн-игры способны затормозить творческое воображение ребенка. И не стоит пугаться того, что ребенку, возможно, сейчас скучно. Если ему скучно — значит, есть повод что-то придумать. Именно так у детей развивается способность творчески мыслить.

6. Планшеты влияют на способность детей задумываться о последствиях своих действий

Общаясь в живую, человек научается следить за реакцией собеседника на его слова, и в этом ему помогают интонации, выражение лица, тембр голоса, общее поведение. Но если ребенок общается только онлайн, он не слышит интонацию, не видит язык тела, выражение лица. Он не может почувствовать изменений в настроении человека. Между тем все эти навыки являются основой для установления человеческих взаимоотношений.

«Технологии способны сделать процесс общения проще», — говорит школьный психолог из Бостона, доктор Кейт Робертс. «Но, когда мы имеем неограниченный доступ к такому виду общения, мы начинаем забывать о живых встречах. Некоторые дети вообще стараются избегать естественных проявлений человеческой природы, потому что им так намного легче».

Ребенку необходимо постоянно вживую общаться со своей семьей, со сверстниками, ведь только так он сможет научиться проявлять сочувствие, понимать других людей. Только живое общение научит его чувствовать себя непринужденно в компании других людей, что очень пригодится во взрослой жизни.

7. Чрезмерное увлечение гаджетами может способствовать психическим расстройствам

По утверждению экспертов, чем больше дети проводят времени за планшетами и гаджетами, тем выше риск развития у них детской депрессии, тревожности, отсутствия привязанности к родителям и родным братьям и сестрам. Также у них может развиться

синдром дефицита внимания, психозы и могут появиться проблемы с поведением и послушанием.

8. Увлечение гаджетами влияет на физическую активность

Привычка сидеть в интернете или играть на планшете напрямую связана с угрозой появления лишнего веса и даже возникновения ожирения, считают эксперты. Ведь чаще всего, играя, общаясь или просто проводя время онлайн, мы не только не двигаемся, но при этом еще и что-то жуем. Риску набрать лишний вес в таком случае подвергаются не только взрослые, но и дети.

Некоторые эксперты даже утверждают, что дети XXI века станут первым поколением, которое не сможет пережить своих родителей из-за проблем, связанных с ожирением.

9. Увлечение гаджетами повышает уровень детской агрессии

Многие современные дети практически не умеют проявлять сочувствие. Особенно это касается тех, чьи родители никак не ограничивают время их пребывания онлайн. Таким детям намного спокойнее и комфортнее в иллюзорном мире интернет-игр, где жестокость и убийства — это вполне нормальное явление.

Чрезмерное увлечение такими играми приводит к тому, что детям начинает казаться, что быть злыми и жестокими — это нормально, и что бить и убивать — это адекватный способ решить проблемы.

10. Гаджеты могут спровоцировать социальную тревожность и неприспособленность

Огромный поток информации, порой лишней и вредной, даже взрослого человека может сделать нервным и беспокойным. Что же тогда говорить о детях, которые еще менее стойкие к различным волнениям? Кто-то что-то не то написал в соцсети, возможно, как-то сказал что-то обидное или унизил, и все — их детский покой нарушен. Ведь намного легче написать, чем сказать в лицо, а значит, увеличивается и вероятность возникновения подобных ситуаций, которые являются огромным стрессом для подростков. В результате они могут замкнуться и вовсе перестать общаться в реальной жизни с реальными людьми.

Развитие социальных навыков — вот что особенно важно для каждого ребенка. Если дети слишком нервничают из-за неумения или нежелания общаться и взаимодействовать с другими людьми, — это, в конечном итоге, может помешать их личностному развитию и росту»[1].

Но о главном в этом процессе американские исследователи не сказали. Главное состоит в том, что таким образом происходит становление глобальной техносферной церкви расчеловечивания человека на основе материалистического атеизма.

Суть этого процесса в следующем. С конца XVIII века в Европе и Америке непрестанно нарастает доля населения, которая не верит вероучениям традиционных конфессий. И эта масса населения перестаёт быть управляемой авторитетом «священнослужителей» традиционных конфессий. Поэтому у тех, кто управляет осуществлением толпо-«элитарной» глобализацией на основе библейского проекта в его разнообразных версиях, встаёт вопрос: *как сохранить власть над толпой, и как подчинить себе этот сегмент толпы, впавшей в материалистический атеизм?*

Ответ на этот вопрос дают «облачные технологии», технологии «Big Data» (Большие данные) и работы в области создания искусственного интеллекта.

Суть «облачных технологий» состоит в том, что пользователю предоставляется возможность хранить свою информацию не на своём персональном носителе, а на чужом — на носителе того, кто предоставляет услугу. Это удобно, поскольку избавляет пользователя от многих задач: 1) необходимости регулярно архивировать свои данные, 2) обеспечивать идентичность информации на разных носителях, находящихся в его пользовании и т.п., поскольку «облако» доступно из любого места и любой гаджет пользователя может быть с

[1] http://vicer.ru/10-%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%87%D0%B8%D0%BD-%D0%B7%D0%B0%D0%B1%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%8C-%D0%BF%D0%BB%D0%B0%D0%BD%D1%88%D0%B5%D1%82-%D1%83-%D1%80%D0%B5%D0%B1%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%B0/; исходный англоязычный текст: http://www.littlethings.com/reasons-not-to-give-children-technology/.

ним связан и может предоставить доступ ко всей информации, закачанной им в «облако». На следующем этапе пользователь освобождается и от необходимости устанавливать на своих устройства то или иное программное обеспечение, поскольку облачные технологии позволяют иметь на сервере все необходимые программы в их последней и наиболее совершенной версии и обеспечивать, во-первых, доступ пользователей к ним по подписке с любого гаджета и, во-вторых, техподдержку пользователей.

Но поскольку на Земле пользователей миллиарды, то в облаках собирается уйма информации. И на этом этапе наступает очередь того, о чём зазыватели в облака умалчивают — технологии «Big Data» и искусственный интеллект во всех его разновидностях позволяют не только обсчитать эти массивы персональных данных и прочей информации, но и на основе результатов обсчёта манипулировать массой пользователей, впавших в зависимость от этого сегмента техносферы, становящегося посредником между людьми тем в большей мере, чем раньше их подсадить на гаджеты, в результате чего большинство из них станут не способны к осознанно осмысленному волевому поведению.

Манипулировать в этом случае можно по-разному:

- давать почти прямые советы на основе изучения нравственности и психологии, которые могут быть вычислены на основе информации, залитой пользователями в облака — это своего рода режим «автонавигатора» (через 200 метров держитесь правее, потом поверните направо…);
- сводить людей через социальные сети в соответствии с кругом их интересов в самоуправляющиеся «команды», действующие в целях «строителей команд» (teambuilding нового уровня), имеющих интересы, далеко выходящие за пределы интересов участников команд и последующего манипулирования такими командами через их лидеров;
- созданием разнообразных «интернет-государств» как альтернативы невиртуальным — исторически сложившимся — реальным государствам, в которые будут интегрироваться и отдельные манипулируемые индивиды, и самоуправляющиеся целенаправленно созданные «команды по интересам»;
- создавать гиперреалистичные «мультфильмы» и выдавать их за фактическую действительность, на которую пользователи будут реагировать как бы самостоятельно, но ожидаемым для заказчиков гиперреалистичных мультфильмов образом — тем более, если их к этому готовить с раннего детства, подсовывая гаджеты, блокирующие и извращающие развитие организма и личностной культуры чувств, психической деятельности и этики.

При этом все живут в иллюзии своей полной свободы, которую гаджеты поддерживают, обеспечивая доступ к жизненно необходимой информации. Будут ли чипироваться обыватели, чтобы они всегда были при жизненно необходимом гаджете, поскольку это удобно и не позволяет гаджет потерять; будет ли информация выдаваться непосредственно во внутренний взор и внутренний слух обывателя при дальнейшем развитии техники либо желающие ретрограды смогут по-прежнему пользоваться спецочками и наушниками — дело десятое.

Главное то, что такой образ жизни не осознаётся как новая техносферная религия (видимо не случайно **религия по-латыни — «связь»**), в которой надо соблюдать ритуальную дисциплину и платить десятину или больше, демонстрируя свою действительную или показную верность культу… В этом случае техносферная религия расчеловечивания человека становится основой образа жизни атеистической цивилизации. Кураторы и заправилы проекта видятся всем прочим как обычные пользователи сети или обслуга… — очень удобно для властителей.

Внутренний Предиктор СССР
29 — 30 декабря 2015 г.